

Sveučilište u Zagrebu  
Filozofski fakultet  
Odsjek za komparativnu književnost

Poetika i stil Takashija Miikea na primjeru šest filmova između 1996. – 2003.

Diplomski rad

Student: Jerko Stjepanović  
Mentor: izv. prof. dr. sc. Nikica Gilić  
Zagreb, svibanj 2017.

## Sažetak

Ovaj rad analizira 6 filmova japanskog redatelja Takashija Miikea, od ukupno preko stotinu režiranih ostvarenja do sada. Miike se kao žanrovski redatelj formirao u okružju japanske B-produkcije, uz potpunu umjetničku slobodu za izbor projekata te bez cenzorskih ograničenja. U tom periodu Miike stvara vlastiti autorski glas upotpunjen snažnom zanatskom vještinom. Nakon nagrađenog filma *Audicija* (1999), Miikeovi filmovi nalaze publiku i na zapadu. Analiziranih šest filmova dijele poetiku koja se često opisuje kao bizarna, čudna i nadrealna, pogotovo film *Gozu* (2003). Miike međutim, nije nadrealist, ali njegov odnos prema djetinjstvu (Bretonovo čudesno i film *Dead or Alive 2: Tōbōsha*, 2000) na sadržajnoj i strukturnoj razini (ludičnost), svakako zaziva nadrealističko nasljeđe i zapravo oblikuje njegovu poetiku. Analizira se i koncept iracionalnosti koji u japanskoj kulturi ima inherentnu estetsku vrijednost. Stil se analizira uz pomoć Turkovićeve teorijske pozadine, a u središtu interesa su: Miikeovi filmski postupci, kadriranje, korištenje računalno generiranih prikaza, nasilje i seksualnost te film *Posjetitelj Q* (2001). Miikeovi filmovi bogati su humorom, koji je kategoriziran kao: bizarni, crni, kuhinjski i nemogući humor. Miike jest žanrovski redatelj, ali i uvelike nadilazi tu kategorizaciju. Kroz filmove *Ubojica Ichi* (2001), *Fudoh – Nova Generacija* (1996) i *Dead or Alive* (1999) analizira se Miikeova sposobnost miješanja žanrova, filmski detalji te osobna forma pripovijedanja, u čijem se središtu nalazi neukorijenjeni pojedinac. Postmodernističke tendencije kod Miikea očituju se kao sklonost citatnosti i intertekstualnosti. Zatim se ukazuje na specifičnosti produkcijske okoline u Japanu 1990-ih: dostupnost financijskih sredstava i kulturni projekt *Cool Japan*, koji japansku popularnu kulturu pretvara u globalni *mainstream* sadržaj. U posljednjem poglavlju raspravlja se o međusobnim umjetničkim utjecajima između istoka i zapada, na primjerima filma i literature te utjecaja na Miikeov rad. Spominje se i značajnost *mange* i *animea* za Miikeovu filmski stil.

## Ključne riječi

Japan, film, japanski film, Takashi Miike, nadrealizam, Breton, poetika, stil, Ichi, Audition, Azija, manga, anime, djetinjstvo, žanr.

## Sadržaj

1. Uvod .....	2
2. Nadrealizam.....	4
3. Stil.....	12
4. Žanr.....	20
5. Produkcijaska okolina .....	30
6. Susreti istoka i zapada.....	33
7. Zaključak .....	37
 Literatura i ostalo .....	 39

## 1. Uvod

Bogati redateljski opus Takashija Miikea (Osaka 1960), u razdoblju od 1991. – 2017. godine broji 101 filmskih, video i tv ostvarenja, prema Imdb-u<sup>1</sup>. Osim svojom količinom, njegova filmografija je zanimljiva i zbog specifično autorskog statusa koji vrlo često nadilazi unaprijed zadane produkcijske i umjetničke standarde. Nakon deset godina šegrtovanja na raznim produkcijama (Mes 2004: 17), Miike dobiva vlastite projekte, kao *freelance* redatelj u B-produkcijama: namijenjene direktnoj diseminaciji na video kazetama, bez prikazivanja u kinima. Nakon niza video i tv filmova, 1996. godine Miike režira *Fudoh – Nova generacija*, obradu *mange*<sup>2</sup>, prvi film koji izaziva interes izvan Japana, točnije na zapadu - u Europi i Sjevernoj Americi. Taj interes za novi japanski film, uključujući i njegova „čudna i nasilna“ ostvarenja; intenzivira se drugom polovicom 1990-ih<sup>3</sup>, a Miike dobiva internacionalna festivalska priznanja za film *Audicija* (1999).

Rad analizira Miikeovih specifične autorske postupke kroz koncepte nadrealizma, stila, žanra i produkcijske okoline, s osvrtom na međusobni utjecaj istoka i zapada. U središtu naše pozornosti su šest njegovih filmova iz perioda 1996 – 2003., od ukupno njih četrdeset i tri<sup>4</sup>: 1. *Fudoh – Nova generacija* (1996), 2. *DEAD OR ALIVE* (1999), 3. *DEAD OR ALIVE 2: Tōbōsha* (2000), 4. *Ubojica Ichi* (2001), 5. *Posjetitelj Q* (2001), 6. *Gozu* (2003).<sup>5</sup>

Period između 1996. – 2003. ističe se kao formativni period Miikeovog redateljskog opusa, a možda i kao najzanimljiviji. Osim toga, 1990-te su godine globalnog širenja japanske kulturne industrije (videoigara, filmova, *mangi* i *animea*) uz kulturni projekt *Cool Japan*, a tada počinje i korištenje *CGI-a*: računalno generirane grafike.<sup>6</sup>

---

<sup>1</sup>The Internet movie data base, <http://www.imdb.com/name/nm0586281/>, pristupljeno 15.3.2017.

<sup>2</sup> Manga – japanski strip; anime – japanski animirani film ili serija.

<sup>3</sup> Recepcijske efekte koje stvaraju Miikeovi filmovi, dobro opisuje poznati nadrealist Alejandro Jodorowsky kada govori o vlastitim doživljajima filma *Fudoh – The New Generation: Trenutak koji vidite u filmu i nikada u životu ga ne zaboravite – to možete naći kod Takashi Miikea. Oduševio me je* (Jodorowsky, pristupljeno travanj 2017).

<sup>4</sup> Pojašnjenje: Miike je napravio 43 filma u periodu 1996. – 2003.

<sup>5</sup> Odnosno na hrvatskom: 2. *Mrtav ili Živ*, 3. *Mrtav ili Živ 2: Ptice*, 4., te na engleskom jeziku: 1. *Fudoh – The New Generation* (1996), 2. *Dead or Alive* (1999), 3. *Dead or Alive 2: Birds* (2000), 4. *Ichi the Killer* (2001), 5. *Visitor Q* (2001), 6. *Gozu* (2003)

<sup>6</sup> Prema Brown (2009: 17), CGI (računalno generirani prikaz) proširuje vizualne mogućnosti filma, kombiniranjem realnog i nerealnog u istom vremenu. Tako se postiže jedan od ciljeva nadrealizma: kombinacija stvarnosti i snova, koja rezultira nad-realnošću.

## 2. Nadrealizam

Mikkeov status autora očituje se u esencijalno ludičkom pristupu filmu, a obilježen je nasljeđem nadrealizma: bizarnošću<sup>7</sup>, žanrovskom opuštenošću, stilskom raznovrsnošću, humorom, ali i utjecajem japanskog stripa: *mange*. To su ujedno i naše glavne teme. Navedeni Miikeovi filmovi redovito ruše gledateljev/ičin horizont očekivanja i proizvode recepcijske efekte slične originalnim nadrealističkim filmovima.

S obzirom na to da japanski film 1990-ih izaziva međunarodni interes, jedna od početnih ideja ovog rada bila je prikazati presjek nadrealnih elemenata u filmovima iz tog razdoblja. Međutim, od svih značajnijih redatelja 1990-ih: Takeshi Kitano, Shohei Imamura (Miikeov fakultetski profesor), Kiyoshi Kurosawa, Shinya Tsukamoto, Kinji Fukasaku ili Mamoru Oshi, Satoshi Kon, Hidekai Anno i Hayao Miyazaki (zadnja četiri u animaciji), svojim odnosom prema nadrealističkom ističe se Takashi Miike.

### *Ludički pristup filmu i nadrealističko nasljeđe*

Druga početna ideja ovog rada bila je istražiti elemente nadrealizma kod Takashija Miikea. Termin „nadrealno“ svojedobno se činio prikladnim opisom mnogim Miikeovih filmova. Pogledajmo nekoliko indikativnih prizora iz par njegovih filmova: ludi policijski načelnik koji izrađuje i svira frule na vrhu policijske stanice bez ikakvog objašnjenja (slika D6)<sup>8</sup>, ispaljivanje strelice iz vagine; odrezana glava otvara oči (F1, 2), glavni likovi koji su očigledno ubijeni, no žive i putuju dok ne obave svoj posljednji zadatak (DB3), pa još i pojava mitskog bića: čovjeka s kravljom glavom (G8) i rođenje odraslog muškarca (G9, 10), a sve to uz igranje s filmskom formom i žanrovskim konvencijama.

No, Michael Richardson u knjizi „Surrealism and Cinema“ precizira značenje i korištenje pojmova *nadrealizam* ili *nadrealistički* u filmološkom kontekstu. Richardson upozorava kako opisivanje nečeg *nadrealnim* ili *nadrealističkim* postaje samo lijeni sinonim za nešto što označava *čudnost*, odnosno: (...) *nadrealizam je preoblikovan, za mnoge ljude, u nepostojanu kategoriju koja označava čudnovatost, nepodudaranje ili jukstapoziciju. Ova kategorija,*

---

<sup>7</sup>Dojam bizarnosti motiva i njihova obrada vjerojatno su snažniji za ne-japansku publiku.

<sup>8</sup> U daljnjem tekstu, 1. Fudoh – Nova generacija (1996): *Fudoh*, 2. DEAD OR ALIVE (1999): *DoA*, 3. DEAD OR ALIVE 2: Tōbōsha (2000): *DoA 2*, 4. Ubojica Ichi (2001): *Ichi*, 5. Bijitā Q (2001): *Posjetitelj Q*, 6. Gokudō kyōfu dai-gekijō: Gozu (2003): *Gozu*.<sup>8</sup>

reificirana kao nadrealno, postala je opće mjesto, tako da se rijetko postavlja pitanje: što ona zapravo znači? (Richardson, 2006: 2). Ukratko, za njega su nadrealistički autori oni koju su pripadali nadrealističkom pokretu između 1920 – 1960-ih i oni koji su se jasno opredijelili za nadrealizam. Zatim, na više mjesta u knjizi, Richardson (2006) definira nadrealizam kao: *cjelovitost odnosa, a ne kao pojedinu stvar, sliku ili vizualni stil, nadrealizam teži obuhvatiti cjelovitost psiho-fizičkog polja i transformirati postojeći svijet, a ne stvoriti zamišljeni univerzum*. Davidu Lynchu priznaje da se inspirirao nadrealizmom kao temeljnim blokom svojeg rada: kroz bizarne jukstapozicije i detalje, ali vjeruje da djeluje u suprotnosti s nadrealističkim senzibilitetom jer ne pokazuje volju da promijeni život i transformira svijet (Richardson, 2006: 73). Richardsonova namjera da se nadrealizam ukorijeni u Bretonovom *čudesnom* i ograniči od čudnog, postmodernog i bizarnog te da se time omogući kvalitetan teorijski i kritički pristup nadrealizmu, svakako je pohvalna. Problematično je to što su prema Richardsonu, svi suvremeni redatelji nadrealnih filmova između 70 - 88 godina<sup>9</sup> starosti. Drugim riječima: gdje onda možemo prepoznati nadrealističko nasljeđe danas? Pitanje na koje Richardson ne nudi jasan odgovor glasi: što je točno nadrealističko nasljeđe i kako ga imenovati? Iscrpan odgovor zahtijevao bi puno više mjesta nego imamo na raspolaganju u ovom radu. Stoga, za naše potrebe, možemo reći: nadrealističko nasljeđe vezano je za: a) praksu proširivanja vizualne percepcije, o čemu govori Jodorowsky i b) Bretonovo čudesno i povezani koncept djetinjstva kao pogleda na svijet i film.

U spomenutom intervjuu oko 2000-te godine, Jodorowsky zaključuje da se sloboda u filmovima i sposobnost za stvaranje nezaboravnih filmskih slika, danas nalazi na istoku. Stoga, jedan od odgovora na pitanje o nadrealističkom nasljeđu možemo ponuditi u kontekstu navedenih šest filmova Takashija Miikea. Iako ne možemo reći za Miikea da je nadrealist, originalnost i odvažnost njegovih slika kao i njegov pristup procesu stvaranju filma, proizvode efekte slične Bretonovim *čudesnom* i ostavljaju dojam na našu vizualnu percepciju. Odnosno, njegovi filmovi kao cjeline nadilaze banalne dojmove čudnog ili grotesknog, pogotovo ako se gledaju u širem kontekstu njegove karijere.

Prije nego li prijedemo na primjere, važno je napomenuti kako se Miikeov status autora relevantnog za proširivanje gledalačke percepcije ostvaruje zajedničkim djelovanjem svih

---

<sup>9</sup> Prema Richardsonu, to su: Raul Ruiz, Jan Švankmajer i djelomično Alejandro Jodorowsky i Paul Verhoeven.

elemenata koje ćemo analizirati, to su: ludički pristup filmu, nadrealističko nasljeđe: čudesno i djetinjstvo, bizarnost, žanrovska miješanja, stilska raznovrsnost, humor i utjecaj *manga* stripa.

U filmu *Gozu* (2003) pratimo dvojicu jakuza, djevca Minamija i njegovog mentora, starijeg Ozakija. Pod naredbom starješine klana, Minami odvodi Ozakija na pogubljenje. Ozaki je poludio, paranoičan je, u svemu vidi prijetnju, pa i u pudlici koja je prema njemu istrenirani ubojica jakuza (G1). Ozaki želi i preuzeti mjesto starješine. Svojevrsni zaštitni znak starješine klana je njegovo seksualno pomagalo: kutlača (G7). Kao rezultat naglog kočenja, Ozaki slučajno slomi vrat i Minamijev zadatak je naočigled ispunjen. Ozakijevo truplo misteriozno nestaje iz automobila dok Minami posjećuje kafić kojeg vode tri vrlo neobična transvestita (G2), a dvojica gostiju obučenih u srebrno i zlatno cirkularno razgovaraju o vremenu. Ostatak filma sastoji se od serije bizarnih susreta i namjernih nelogičnosti. Minami odsjeda u prenoćištu čija vlasnica prodaje mlijeko iz svojih grudi (G4) i priziva duhove. Minamija zatim, tijekom noći posjećuje čovjek s kravljom glavom iz budističke mitologije: Gozu (G8). Na mjestu gdje je Minami trebao ubiti Ozakija, pojavljuje se žena koja tvrdi da je Ozaki. Kasnije Minami ubija starješinu, a tijekom svog prvog pokušaja vođenja ljubavi, i to sa ženskim Ozakijem, ona rađa odraslog, muškog Ozakija (G9, 10). Na kraju svi troje završavaju kao u romantičnoj komediji (G11). Zadnja scena je manično smijanje gosta obučenog u srebrno, u krupnom planu (G12).

*Gozu* je najviše od svih Miikeovih filmova u nadrealističkom tonu, poput Buñuelovih ranih filmova. Realnost se spaja s nemogućim uz nadzemaljske vizije i galeriju bizarnih likova. U trajanju filma od 130 min, nemoguće je predvidjeti scene koje slijede. Tako predviđanje moguće je u žanrovskom filmu. *Gozu* se ne poziva na nasljeđe nadrealizma, ali njegove ludičke i nepredvidljive scene izazivaju jezu, zbunjenost i smijeh u isto vrijeme. Ludički pristup filmu pogoduje snažnim, nezaboravnim slikama i nadrealističkom nasljeđu. Ovaj pristup, inače karakterističan za Miikea, najizraženiji je u *Gozu*. Naime, ludički pristup sastoji se od improvizacije na filmskom setu i otvorenosti za slučajnost. U intervjuu povodom filma *Potpuni metalni Jakuza* (1997)<sup>10</sup> Miike je izjavio: *Uživam u procesu stvaranja filma, mijenjajući svaki rez i pitajući se kamo film ide. (...) Ali preferiram odlučiti o svemu na dan samog snimanja* (Miike 3). S obzirom na to da Miike koristi istu filmsku ekipu u mnogim filmovima<sup>11</sup>, u drugom

---

<sup>10</sup> Odnosno na engleskom jeziku: *Full metal Yakuza*.

<sup>11</sup> Rad s istom filmskom ekipom značajno ubrzava proces stvaranja filma, tehnika koju je primjerice koristio i R.W. Fassbinder.

intervjuu o radu na *Gozu*, izjavljuje da *stvaranje filmova s istom ekipom s vremenom postane svakodnevno i dosadno*. Stoga se Miike s cijelom filmskom ekipom odlučio otići na putovanje na manje poznata mjesta u Japanu, a to je upravo i put koji prelazi glavni lik Minami. Film zbog toga izgleda nepredvidljivo i misteriozno te nije jasna njegova pokretačka sila. No, pokretačka sila filma nije jasna nikome, pa niti samom redatelju: zato što je aleatorička. Primjerice, Miike je u film uključivao i slučajne prolaznike, odnosno naturščike. Scena prikazana na slici G3 jest odličan primjer sudaranja stvarnosti kao rezultat ludičkog pristupa i slučajnosti. U toj sceni Miami je u potrazi za Ozakijem i djevojku u trgovini upita za informacije. Ona mu odgovara na pitanja vrlo lošim japanskim izgovorom. Kada joj se Minami približi, shvati da djevojka unaprijed čita s papira odgovore na njegova pitanja. Ova scena izaziva osjećaj jeze zbog neočekivanog sudara filmskog i izvanfilmskog svijeta. No, sama scena nije isplanirana unaprijed kao dio Minamijeve čudne potrage. Filmska ekipa je na putovanju naišla na djevojku, a s obzirom na to da ona nije znala japanski, napisali su joj na papir što treba govoriti, a kasnije su odlučili to i snimiti. Drugi indikativni primjer rezultata ludičkog pristupa jest predzadnja scena u filmu: nakon rađanja odraslog Ozakija, sljedeće jutro svi troje: Minami, Ozaki i ženski Ozaki, sretni izlaze u grad kao u klasičnom sretnom završetku neke romantične komedije. Ta scena je nastala kada je Miike odlučio da se glumci trebaju malo odmoriti i zabaviti na kraju filma, stoga im je prepustio da sami protumače scenarij i glume sukladno tome (Miike 2).

Još jedan razlog zašto je *Gozu* film koji se najviše približio nadrealističkom nasljeđu, jest njegov odnos prema likovima i naraciji. Prema Miikeu, nema kriterija koji lik je u filmu, a koji nije. Inače, lik je u filmu kako bi doprinio priči, no to nije slučaj u *Gozu*, Miike objašnjava (Miike 2) kako ni on, kao ni publika, ne zna svrhu likova u filmu. Zbog takvog nadrealističkog pristupa ne postoji klasična naracija. Buñuel izjavljuje dvije gotovo istovjetne tvrdnje, govoreći o slikama u *Andaluzijskom psu*, parafrazirano: *Slike u Andaluzijskom psu su jednako misteriozne meni i Dalíju kao i gledatelju te ništa ne simbolizira ništa* (Lowenstein, 2009: 67).

Možemo pretpostaviti da Miike koristi grupni rad, improvizaciju i odlučivanje na dan snimanja u većini filmova ovog razdoblja, tome u prilog idu: niski budžeti, kratko vrijeme snimanja i potpuna redateljska sloboda. Indikativna je i njegova izjava iz intervju nastalog oko 1997: *Naš ideal je da se igramo prilikom snimanja filmova* (Miike 1). O improvizaciji i ludičkom pristupu u kontekstu kratkog vremena snimanja, govori činjenica da Miike završava svoje filmove u roku



od par tjedana ili najviše nekoliko mjeseci. 2003 godine kada je nastao *Gozu*, Miike je snimio ukupno pet filmova, dok su rekordne 1991. i 2001. godina, svaka s po sedam filmova.<sup>12</sup>



Slika 1. kadrovi iz filma *Gozu* (2003). Prizori su označeni prvim slovom imena filma: *G* i brojem. Ovaj sustav koristi se u cijelom tekstu.<sup>13</sup>

### *Djetinjstvo i čudesno*

Zadnja poveznica s nadrealističkim nasljeđem i Bretonovim čudesnim jest pogled na život i film koji se nalazimo u Miikeovim filmovima. Govoreći o *Gozu*, Miike izjavljuje: *Kada sam bio dijete, svijet je bio puno zanimljiviji i magičan te Gozu je kako dijete vidi svijet, lutajući okolo.*

<sup>12</sup> <http://www.imdb.com/name/nm0586281/>, pristupljeno travanj 2017..

<sup>13</sup> Pojašnjenje slika: G = *Gozu*; DB = *Dead or alive 2: Tōbōsha* (Brids), str. 10; V = *Posjetitelj Q* (Visitor Q), str. 16; I = *Ubojica Ichi*, str. 21; F = *Fudoh – Nova Generacija*, str. 23; D = *Dead or alive*, str. 27.

*Mislim da stvarni svijet nije puno drugačiji od svijeta prikazanog u Gozu. Mi izbjegavamo stvarnost, jer se ne možemo nositi sa svijetom. Odrasli postanu neosjetljivi za svijet oko njih (Miike 2).*

Film *Dead or Alive 2: Tōbōsha (DoA 2)* naglašava vrijednost djetinjstva kao pogleda na svijet i ukazuje na ludičnost kao bitan dio Miikovog redateljskog pristupa. Sličnosti s Miikeovom izjavom nalazimo u prvom nadrealističkom manifestu, gdje Breton povezuje djetinjstvo s čudesnim: *Od rane dobi, djeca su naviknuta na čudesno kao na majčine grudi. S vremenom izgube takvo djevičanstvo uma i mogućnost da potpuno uživaju u bajkama*<sup>14</sup> (Breton, 1972: 27). U *DoA 2* nailazimo i na želju za transformacijom stvarnosti i života kroz film, odnosno na drugi dio značenja Bretonovog čudasnog, porijeklom iz marksizma. Želja za transformacijom stvarnosti i života kroz film izražena je kroz direktna pitanja gledatelju, prikazana na crnoj pozadini: „Gdje si? Kamo ideš?“ povezane s prikazima planete Zemlje, ogromnog kometa iznad grada (DB4) ili novorođenog djeteta.

U *Fudoh*, Miike stavlja djecu na mjesto odraslih: kao jakuza ubojice. Taj kontrast ponavlja se i u *DoA 2*, ali i u suprotnom smjeru: odrasli su stavljeni u poziciju djece (DB1, 2). Dva glavna lika Mizuki i Shuuichi su profesionalni ubojice, individualno u bijegu. Uskoro obojica pronađu utočište na otoku sa sirotištem u kojem su odrasli. Ondje se dva glavna lika opet susretnu, prvi put nakon djetinjstva. Na zamolbu trećeg prijatelja iz sirotišta, njih dvojica glume u dječjoj predstavi na temu prijateljstva, prožetoj seksualnim aluzijama koje izazivaju komični efekt u publici (DB5, 6). Ubrzo se dogovore da će raditi zajedno kao profesionalni ubojice. Mizuki objašnjava Shuuichiju kako sve što zarade moraju donirati za kupnju cjepiva djeci u Africi. U većem dijelu filma, Miike jukstaponira dva glavna lika u sadašnjosti i u djetinjstvu. Vrhunac tog postupka je u zadnjem obračunu gdje su Mizuki i Shuuichi prikazani kao djeca s pištoljima koja pucaju u svoje suparnike: isto djecu. Pred kraj, Mizuki i Shuuichi su očigledno mrtvi, no takvi krvavi i rupama od metaka, kreću na posljednje putovanje prema otoku i sirotištu. Tijekom putovanja se ponašaju kao normalni putnici, čak i pomažu prestravljenim turistima prilikom fotografiranja (DB8). Nakon dolaska na odredište (DB3) i izvršavanja rituala iz djetinjstva prilikom jedenja *ramena*<sup>15</sup>, umiru. Činjenica da su glavni likovi i dalje živi i putuju, iako

---

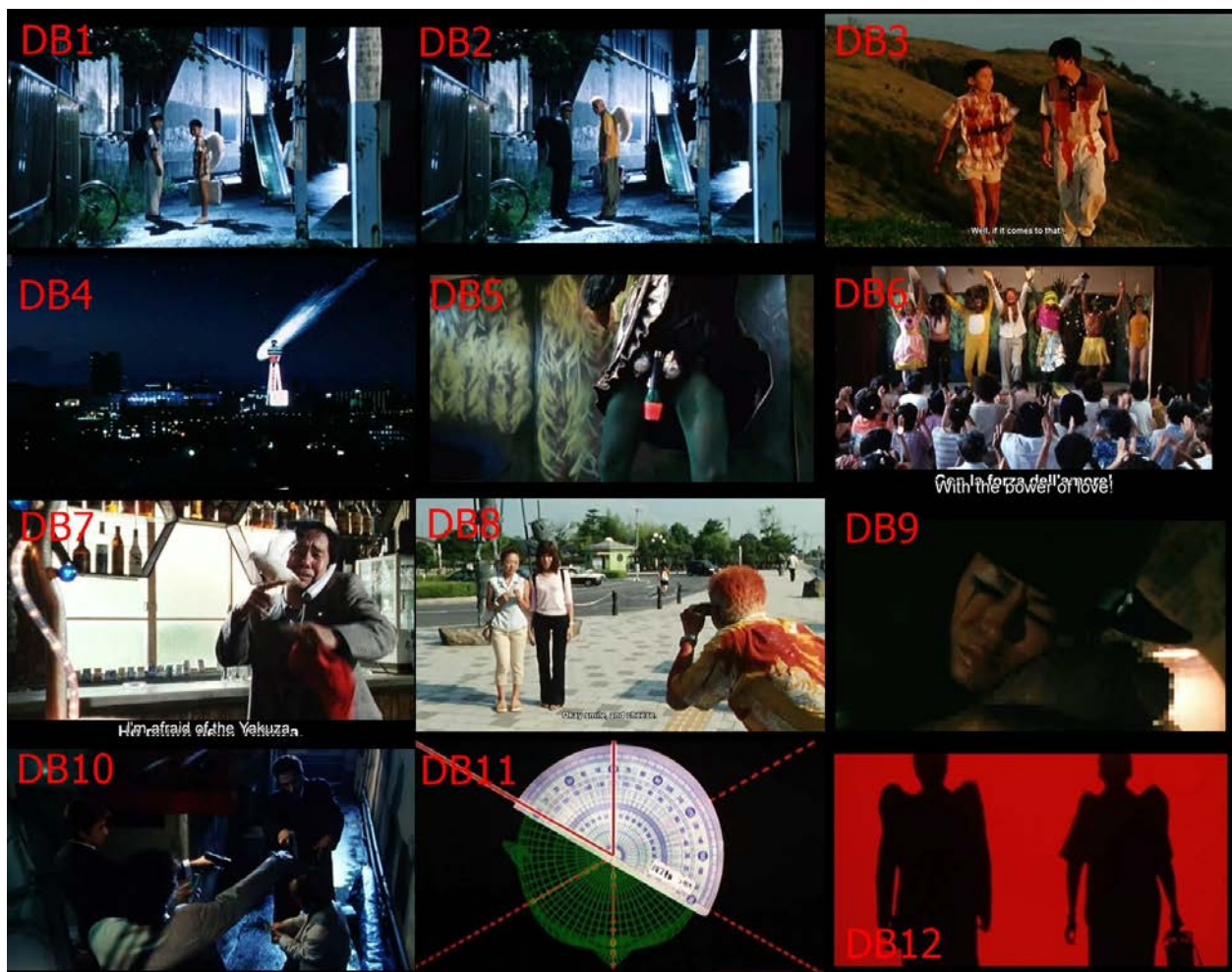
<sup>14</sup> Prijevod sa srpskog jezika je moj, uz pomoć engleskog prijevoda.

<sup>15</sup> Japanska juha s rezancima, povrćem, mesom ili sojom.

gledatelji znaju da bi trebali biti mrtvi, ruši prikazanu stvarnost, uvodi nova žanrovska pravila i podsjeća na nasljeđe nadrealizma.

Slično kao i u *Dead or Alive*, navedena promjena događa se u zadnjim minutama filma. Zadnja scena sadrži novorođenče, dijete njihovog trećeg prijatelja.

Osim u *DoA 2* i *Fudoh*, djetinjstvo kao teme i djecu kao likove nalazimo u filmovima *Posjetitelj Q* i *Ubojica Ichi*. No, ludički, razigrani i provokativni pristup filmu, perspektiva čudnog i djetinjstva, konstantno su obilježje Miikeovog autorskog rukopisa.



Slika 2. *Dead or Alive 2: Tōbōsha* (2000).

Posljednji argument u prilog tezi da Miikeovi filmovi proizvode efekte Bretonovog *čudnog*, odnosi se na činjenicu kulturne razlike i nije inherentno sadržan u samim filmovima. Iako Miike svjesno stvara *čudne i bizarne* filmove, njihovo djelovanje je intenzivnije među ne-japanskom

publikom. Japanska filmska produkcija u B-filmovima dopušta sve, osim ne-cenzuriranog prikaza genitalija.<sup>16</sup>

Osim toga, značajan je i odnos prema iracionalnosti u Japanu. U članku *Images of irrationality in Modern Japan: the films of Shohei Imamura*, A. Casebier objašnjava kako je japanska kultura obilježena iracionalnim, te kako ima pozitivnije značenje nego na zapadu. Osim ludosti, manjka kontrole, iracionalnost označava i intuiciju i emotivnost.<sup>17</sup> Taj je koncept zvan *yugen*. Osim intuicije i emotivnosti, *yugen* označava i estetsku vrijednost iracionalnosti, a ne samo metafizičku, tvrdi autor. *Estetska vrijednost iracionalnosti* može poslužiti i kao opis većeg dijela nasljeđa nadrealističkog djelovanja, s napomenom da je koncept *yugen* dio tradicionalne japanske estetike i puno stariji od 1920-ih godina. Autor zaključuje da smo toliko naviknuti na racionalnost, da smo skloni pomiješati racionalnost s realnošću. Ključna Casebierova referentna točka za primjere iracionalnosti u modernom japanskom filmu je glasoviti Shohei Imamura, što je za nas značajno s obzirom na to da je Imamura bio sveučilišni profesor i filmski mentor Takashiju Miikeu. Prije nego li analiziramo specifičnosti Miikeovog odnosa prema žanru, pozabavit ćemo se njegovim stilskim kvalitetama, najviše izraženim u određenim filmskim postupcima, zatim odnosu prema seksualnosti, nasilju i humoru.

---

<sup>16</sup> Počeci poznate japanske pikselizirane cenzure su 1960-ih godina (Grgić, 2009: 49), koristi se najviše u erotskim filmovima.

<sup>17</sup> „Za Japance, sam život je iracionalan i esencijalno misteriozan te neobjašnjiv bilo kakvim modusom racionalne aktivnosti. Smjestiti razumijevanje i valoriziranje umjetnosti u dodir s esencijalno misterioznim i nerazumljivim, kao što to radi Imamura; znači senzibilizirati osobu na ono iracionalno u ljudskoj prirodi i postići kvintesenciju estetske vrijednosti (Casebier, 43). Prijevod moj.

### 3. Stil

Kako se Miike izdvojio od brojnih bezimenih redatelja B-filmova, dosegao autorski status i postao jedan od najvažnijih japanskih redatelja mlađe generacije? Tako što uspio u svakom projektu nametnuti ludički pristup filmu utemeljen u inovaciji, improvizaciji i očuđenju gledateljske percepcije; odnosno, uspio je nametnuti i stvoriti individualni filmski stil. Prema Turkoviću, (2004: 231) *stil nije bilo kakav niz izbora, nego sustavan, postojan, nekako ograničen niz*. Stil je dakle konzistentni *sustav izbora* koji ukazuje na *znakove individualiteta proizvođača* (ibid: 231). Zatim, stil *proizlazi iz osobitog odnosa prema prizoru* (ibid: 237), kojeg karakteriziraju ovi postupci: *izbor točaka promatranja, (...) planova, rakursa, dinamičnosti ili statičnosti promatranja, (...) montažna razlaganja, (...) montažnog ritma smjene kadrova, kompozicija* (2004: 237). Problem analiziranja stila kod Miikea dobro uočava Gerow (2009: 40) u članku *The homelessness of style and the problems of studying Takashi Miike*, gdje kaže: *proučavanje Miikea postavlja razne izazove pred filmologe: kako opisati stil kao znak autorstva bez lociranja redatelja u jednom stilu; kako analizirati japanskog redatelja bez ograničavanja unutar japanske kinematografije (...)?*

Oko 1996-te Miike je već dosegao zadovoljavajuću razinu filmskog umijeća, a ne samo brzinu rada i kvantitetu produkcije. Većina filmova prije 1996-te ne ističe se u moru filmova B-produkcije devedesetih. Kvalitetom, tematski i stilski, kao putokaz za budućnost, značajan je film *Shinjuku Društvo Trijada* (1995).<sup>18</sup> Nakon toga, Miike razvija vlastiti autorski rukopis koji se, kao što smo zaključili, ne sastoji isključivo u jednom stilu. S obzirom na Miikeovu hiperprodukciju filmova, sasvim je razumljiva i njihova stilska raznovrsnost. No, ipak postoje određeni filmski postupci koje Miike češće koristi kao i motivi koje češće prikazuje. Pod time mislimo na analizu ograničenu Miikeovim filmova napravljenim između 1996. – 2003., a još uže područje analize su šest spomenutih filmova.<sup>19</sup>

Od postupaka Miike konzistentno koristi: usporeni pokret, ubrzanje i skokoviti rez. Prilikom oblikovanja kadra Miikeov set čestih alata uključuje: subjektivni kadar, efekt ribljeg oka (I10) i ubacivanje zrnatih snimki video-kamere (I12). Ovi postupci čine filmove zabavnim za gledati jer se stalno nešto događa i to na novi način. Zabavnost i narativnost glavna su pravila

---

<sup>18</sup> Naziv na engleskom jeziku: Shinjuku Triad Society (1995).

<sup>19</sup> 1. Fudoh – Nova generacija (1996), 2. DEAD OR ALIVE (1999), 3. DEAD OR ALIVE 2: Tōbōsha (2000), 4. Ubojica Ichi (2001), 5. Posjetitelj Q (2001), 6 Gozu (2003).



niskobudžetnog popularnog filma. S druge strane, sadržaj filmova je bizaran i neočekivan, a na filmskoj *web* stranici *Rotten Tomatoes* svrstani su pod kategoriju *art-house* filmova. Stoga je razumljivo da navedene postupke najviše nalazimo u filmovima s akcijskom komponentom poput *DoA*, *DoA 2* i *Ubojica Ichi*. Također, ovakvo korištenje montažnih tehnika podsjeća na azijski akcijski film u stilu Johna Woo-a.

Miike još često koristi: prikazivanje televizijskog programa u krupnom planu ili čak detalju i korištenje računalne grafike. Kao što smo spomenuli u fusnoti br. 6, *CGI proširuje vizualne mogućnosti filma i kombinira realno i nerealno u istom vremenu*. Takva kombinacija stvarnosti i snova, prema Brown (2009) rezultira nad-realnošću. Neočekivani prizori koji proširuju gledateljsku vizualnu percepciju, a računalno su generirani, tj. drugačije ih ne bismo mogli doživjeti; uključuju: prikaz unutrašnjosti cijevi za ispaljivanje strelica iz vagine (F7, 8), prikazivanje planete Zemlje i kometa (D4) te prikazivanje ptica koje lete gradom i aludiraju na anđeosku prirodu glavnih likova (*DoA 2*). Zatim ispuhivanje dima kroz proreze na obrazima (I1), zagriz čitave protivnikove šake (I3), doslovno cijepanje čovjeka na pola (I4) i pogled unutar ušnog kanala prilikom bušenja bubnjića (*Ichi*). S druge strane, *Gozu* koristi rekvizite kako bi prikazao nestvarne motive, a *Posjetitelj Q* zbog vrlo niskog budžeta ne koristi računalnu grafiku, ali zato to nadoknađuje bizarnom pričom i istraživanjem mogućnosti video tehnologije.<sup>20</sup> Navedeni postupci, koji često podsjećaju na etablirani *azijski akcijski film* uz korištenje mogućnosti prikaza računalne grafike, redateljske su značajke Takashija Miikea.

### *Nasilje i seksualnost*

Nasilje i seksualnost su prepoznatljive Miikeove teme, a njihov tretman dio je stilskih specifičnosti. Istraživanje i filmsko eksperimentiranje sa seksualnošću i nasiljem označile su Miikea kao konstantno provokativnog redatelja. U prikazivanju seksualnosti i seksualnih devijacija, Miike najdalje odlazi u *Posjetitelj Q* (2001), a u istraživanju nasilja u *Ubojica Ichi* (2001). *Posjetitelj Q* je priča o disfunkcionalnoj obitelji čiji su članovi: kćer seksualna radnica, vječno ponižavani otac s incestuoznim (V2) i nekrofilskim sklonostima (V7), sin kojeg zlostavljaju školski kolege, dok on zlostavlja majku (V4) i majka heroinska ovisnica i seksualna radnica (V5). Nakon što udari oca obitelji kamenom po glavi (V1), u obitelj se doseljava stranac,

---

<sup>20</sup> Posjetitelj Q jedan je od šest filmova iz niskobudžetne serije Love Cinema koj eksperimentiraju s tada novom video tehnologijom: <http://www.cinematicshocks.com/2014/01/visitor-q-2001.html>, pristupljeno: travanj 2017.

tajanstveni posjetitelj Q. Film je parafraza Pasolinijevog filma *Teorema* (1968). Glavna razlika na razini radnje jest što u *Teoremi* nepoznati stranac odlazi i time ostavlja dezintegriranu obitelj, a u *Posjetitelj Q* obitelj se pod utjecajem misterioznog posjetitelja ponovno integrira i ostaje funkcionalna i nakon njegovog odlaska.

*Posjetitelj Q* snimljen je kao istraživanje filmskih mogućnosti jeftine i tada nove video tehnologije. Film počinje incestuoznim odnosom oca i kćeri prikazanim subjektivnim kadrom i skrivene kamere (V2, 3). Osim toga, kćer snima oca kamerom iz ruke, što je montažno inkorporirano u situaciju. Nakon obavljenog čina, otac nema novca kako bi platio uslugu. Vrhunac njegovog poniženja je možda i najprovokativnija scena u filmu: nakon što ubije kolegicu s posla, nekrofilski je pokušava silovati (V7), no ni to mu ne uspije zbog defekacije trupla, ali i *rigor mortis*a koji uzrokuje njegovu spojenost s truplom. Sve ove bizarne događaje snima i nepoznati posjetitelj Q (V8), u čiju perspektivu gledatelji također imaju uvid. Trenutak krajnjeg poniženja je ujedno i trenutak integracije obitelji. Majka injekcijom heroína pomaže ocu da se odvoji od trupla (V10), a kasnije zajedno u veseloj atmosferi komadaju truplo jednog od školskih nasilnika (V11). Sinovljeva pomirba s majkom prikazana je u sceni njegovog ležanja na podu prekrivenim majčinim mlijekom (V9). Majka pak doživljava prosvjetljenje kroz ponovo otkrivenu seksualnost uz posjetitelja Q (V6). Nakon što ju posjetitelj Q udari kamenom u glavu, kćer se vraća u svoju dječju sobu i obnavlja odnos s obitelji u posljednjoj sceni: prikazanoj u piramidalnoj kompoziciji poput prikaza Madonne i djeteta (V12). Jednako kao i u Pasolinijevom filmu, svi članovi obitelji prvotno *prosvjetljenje* doživljavaju kroz kontakt s misterioznom posjetiteljem, s dodatkom udarca kamenom po glavi<sup>21</sup>, zagrljajem ili seksualnim kontaktom. Seksualnost i nasilje prikazani su vrlo naturalistički, bez suptilnosti; pojačavajući dojmove bizarnosti, gađenja, zgražanja, ali i često prisutnog crnog humora. Mes (2004: 22) objašnjava kako seks kod Miikea ne služi kako bi uzbudio publiku, već *kako bi definirao likove i njihove ružne i nasilne svjetove*.

Miike ispituje granice dopuštenog i provokativnog sadržaja, a po tome je usporediv s Pier Paolom Pasolonijem i njegovom filmografijom, posebice obradom de Sadevog romana, filmskog naziva *Salo ili 120 dana Sodome* (1975). Naravno, postoje i primjeri provokativnijih sadržaja,

---

<sup>21</sup> Udarac u glavu kao uzrok potpune životne i karakterne promjene nalazimo i u filmu Miloša Radivojevića *Dečko koji obećava* (1981).

pogotovo u B-produkciji diljem svijeta, ali ne postoji mnogo primjera gdje je takav sadržaj stilski koherentan, vizualno impresivan i umjetnički relevantan.

Miikeova stilska odrednica je krajnje slobodno i provokativno prikazivanje seksualnosti, i u njenim ekstremnim oblicima poput incesta, nekrofilije i zoofilije (*DoA*). Osim toga, Miike često koristi i motiv falusa, često i u komične svrhe, npr. u *DoA 2* gdje žena ne oplakuje preminulog ljubavnika, već njegov gigantski falus (DB9). Štoviše, baš svaki od ovdje analiziranih šest filmova, sadrži motive ili prikaze falusa. Ovaj tip prikazivanja i humora tipično je japanski i vjerojatno je povezan s društvenim fenomenima poput uličnih festivala plodnosti koji i danas postoje u Japanu. Sjetimo se i muzeja plodnosti s brojim izlošcima u obliku falusa iz najpoznatijeg filmskog eseja Chrisa Markera – *Bez sunca* (1983).

Prikaz nasilja jedna je od glavnih Miikeovih stilskih okosnica u kontekstu šest analiziranih filmova. Od ukupno četrdeset i tri filma napravljenih između 1996. – 2003., njih otprilike dvadeset i osam<sup>22</sup> ima veze s jakuza žanrom<sup>23</sup>. Osim potresnih prikaza nasilja i seksualnosti u *Posjetitelj Q* (2001), slično *šokantan* je *Ubojica Ichi* (2001), obrada *manga* stripa. Prikaz nasilja kao odrednica Miikeovog stila je značajna je i zbog načina prikazivanja samog nasilja. U filmu *Ubojica Ichi*, Miikeovo specifično prikazivanje nasilja je pretjerano do granice prelaska u apsurd. Tom Mes primjećuje kako je kod Miikea nasilje prikazano direktno kada je riječ o nestvarnom nasilju. S druge strane, kada se radi o stvarnom nasilju, ono nije prikazano, nego je naznačeno i tada se odvija u imaginaciji publike. Na primjeru filma *Ubojica Ichi*: u središtu pažnje je oštrica koja reže jezik (I2) ili vruće ulje koje prži kožu suparničkog jakuze (I6). Ali u filmu *Audicija* (1999) u ikonično-kultnoj zadnjoj sceni mučenja, ubojica muči glavnog lika zabijanjem igala pod kapke pjevušeći „kiri-kiri“, no direktno prodiranje igle nije prikazano, već samo lik mučiteljice i rezultat. Nasilje je tada stvarno i namijenjeno izazivanju straha i jeze. Kod *Ubojica Ichi* i *Posjetitelj Q* nasilje izaziva prvenstveno odbojnost i gađenje, ali ne i strah.

---

<sup>22</sup> Ne možemo sa sigurnošću utvrditi s obzirom da neki filmovi nisu dostupni.

<sup>23</sup> U Japanu, jakuze su članovi organiziranog kriminala čiji broj članova oko 80 000, njihov status je polu-legalan, većinom se bave reketom i često regrutiraju članove imigrantkog podrijetla. Karakterizira ih stroga hijerarhija i kod časti. Neki ih smatraju potomcima samuraja bez gospodara, a u novije vrijeme intenziviraju veze s japanskom industrijom i financijskim sektorom. Izvor: <http://www.japantimes.co.jp/life/2011/11/06/life/ex-tokyo-cop-speaks-out-on-a-life-fighting-gangs-and-what-you-can-do/#.WRGzNoiGNEY> i <https://www.youtube.com/watch?v=AOHuUxtxrmg&t=4s> (kratki dokumentarni film na Youtube stranici časopisa The Economist), pristupljeno travanj 2017.





Slika 3. *Posjetitelj Q* (2001).

Gađenje i nevjerica postižu se nerealnom količinom iznutrica (I8), koje podsjeća na *Braindead* (1992) Petera Jacksona. Od dva glavna lika u *Ubojica Ichi*, jedan je Kakihara, mazohist u potrazi sa sadistom za kojeg vjeruje da će ga naći u drugom glavnom liku: Ichiju. Ichi je ubojica kojeg kontrolira hipnotist Jijii<sup>24</sup>, ugrađivši mu lažne memorije proživljenog srednjoškolskog zlostavljanja i bitnije: memorije prisustvovanja silovanju školske kolegice, prilikom čega Ichi

<sup>24</sup> Lik hipnotista Jijii-a utjelovljuje kultni japanski redatelj Shinya Tsukamoto, autor filma *Tetsuo: Željezni čovjek* (*The Iron Man*) (1989); kao i lik tragikomičnog mađioničara amatera iz *Dead or Alive 2: Birds*.

nije pokušao pomoći već se seksualno uzbudio, zbog čega ga prati osjećaj krivnje koju Jijii vješto iskorištava. Jijii iskorištava Ichija prilikom ubojstva šefa Kakiharonog klana. Šef je bio Kakiharin sadistički partner, a njegov nestanak nagoni Kakiharu na potragu. Ichi, pod Jijiievom podsvjesnom naredbom, epizodično ubija pripadnike Kakiharinog klana sve do finalnog obračuna. Kakiharin glavni mazohistični užitek sastoji se od želje za vlastitom smrću od strane Ichija. Međutim, Ichi postaje ubilački stroj isključivo kada plače zbog zlostavljanja, a zbog osjećaja krivnje seksualno se uzbuđi. Kombinacija erosa i thanatosa su glavni pokretači Ichija, ali i Kakihare. Ichi je *programiran* da ne ubije Kakiharu, koji na kraju počinu samoubojstvo. Hipnotist Jijii pobjeđuje, zaniijekao je Kakihari jedini užitek: bol i njezin ekstatični kraj: smrt.

Prikazi nasilja u *Ubojica Ichi* i *Posjetitelj Q* su apsurdni i očuđujući u svojoj originalnosti: Ichijevo oružje je oštrica skrivena u peti kojom može prepoloviti osobu na pola, kao što vidimo na slici I4. Kakihara ima razrezane obraze (I1), a bizarna je scena gdje zagriže čitavu protivnikovu šaku (I3). Na granici komičnog je i rastezanje obraza jednog nesretnika kao metoda mučenja (I7) u sceni koja podsjeća na Cronenbergov *tjelesni horor*. Bitno je i napomenuti da je *Ubojica Ichi* filmska adaptacija istoimene mange. Tako da je većina nasilnih i bizarnih prizora preuzeta direktno iz forme stripa, npr. I4-I5. Ipak, Miike je izabrao materijal s kojim je želio raditi. Više riječi o mangi i vizualnoj kulturi u Japanu bit će u šestom poglavlju rada.

### *Humor*

Posljednja karakteristika Miikeovog filmskog stila je konzistentno korištenje humora. U svrhu analize, humor kod Miikea možemo podijeliti u četiri kategorije.

1. Bizarni humor je vjerojatno najprisutniji u Miikeovom radu. Ovu kategorizaciju ipak moramo uzeti *cum grano salis*, s obzirom na to da japanski humor često izgleda bizaran i apsurdan prema zapadnjačkim standardima. U svakom slučaju, pod bizarni humor možemo svrstati scene: velika pernata ptica koja se odjednom pojavi kao žrtva uslijed egzekucije jakuza (D8), takozvani jakuza-pas ili jakuza-auto za koje lik vjeruje da su istrenirani da ubijaju jakuze (G1), dječja predstava prožeta seksualnim aluzijama (DB5, 6), ljubavnica ubijenog jakuze koja žaluje isključivo nad njegovim gigantskim falusom (DB9), heroinski ovisnik koji vrišti prekriven perjem u perspektivi ribljeg oka (I10) i patetični mađioničar-amater na kojeg se nitko ne obazire (DB7).

2. Vrlo prisutan je i crni humor, povezan sa smrću, nasiljem ili silovanjem. Lik biva ubijen propucavanjem trbuha, iz kojeg izlijeće netom pojedeno tijesto. Kasnije policajac obavlja prepoznavanje žrtve na temelju tih rezanaca, s obzirom na to da je žrtva poznata kao ljubitelj istih (D2, 3). Zatim trijada ubojica koja komunicira isključivo SMS-om, a prilikom egzekucije zapravo nevine osobe patuljastog rasta, njihovi meci iz tri smjera ulaze pod savršenim kutem od 60 stupnjeva, nalaze se u sredini i odbijaju van pod jednako savršenim kutem od 60 stupnjeva (DB 10, 11). Obilje primjera nalazimo i u *Posjetitelj Q*, poput obitelji koja veselo komada ubijene školske nasilnike (V11) ili defekacijsko poniženje prilikom pokušaja nekrofilije (V7).

3. Kuhinjski humor kao Miikeovu specifičnost ističe Tom Mes. Mehanizam kuhinjskog humora sastoji se od kombiniranja namirnica, metoda kuhanja ili kulinarskih tradicija s nasiljem. Na primjer: lik policajca pokušava dohvatiti nekakvo oružje dok ga jakuza drži na nišanu pištolja, a pritom umoči ruku prvo u brašno, zatim u jaja, pa u krušne mrvice i naposljetku u vruće ulje te tako dovrši proces *pohanja*; potom ga jakuza upuca. (D7). Tom Mes (2004: 235) navodi i izlivanje vrućeg ulja po leđima jakuze (I6) kao primjer Miikeovog specifičnog kuhinjskog humora s obzirom na to da je lik trenutak prije koristio to ulje za prženje škampi. U *Fudoh*, lik provali u restoransku kuhinju i razbija uokolo, zatim fizički napadne kuhara gurajući mu svježe povrće u lice; a sve zbog pogrešnog načina spravljanja korejskog jela od povrća, tzv. *kimichija*.

4. Nemogući humor: posljednju kategoriju humora kod Miikea u ovom periodu čine *nemogući gegovi* ili *gegovi animiranog filma*, kako taj tip gega naziva Buster Keaton (Keaton). Na primjer, Keatonov lik na zidu sobe naslika vješalicu i zatim na nju objesi šešir. Kod Miikea nemoguće gegove nalazimo u *DoA 2*, kada glavni lik u nevolji, obučen u ljetnu odjeću, izvuče veliku ciglu iza leđa i udari protivnike u glavu (nemoguće je toliku ciglu smjestiti iza leđa, a još manje trčati s njom). Ili u *DoA*, kada se nakon vrtnje na cirkuskom kolutu pojavi drugačiji lik od onog prije vrtnje (D4, 5). O odluci ubacivanja nemogućih situacija u film Keaton kaže: *Morali smo prestati koristiti nemoguće gegove (...). Izgubili smo sve to (...) kada smo počeli raditi igrane filmove. Oni su morali uvjerljivi, inače naša priča ne bi izdržala* (Keaton). Upravo je ubacivanje nemogućih situacija i miješanje žanrova, Miikeova specijalnost i vodi nas prema sljedećem poglavlju o žanru. Miikeu u situaciji japanske B-produkcije i vlastitog ludičkog pristupa filmu nije bitno da *njegova priča izdrži*, odnosno da njezin prikazani svijet bude žanrovski koherentan,

za razliku od Keatonovih igranih cjelovečernih filmova. Što se tiče gega i *screwball* komedije, Grgić (2009: 68) navodi kako je Charlie Chaplin svojedobno bio vrlo popularan u Japanu, dijelom i zbog komičarskih postupaka sličnih staroj japanskoj komediji. Napomenimo i kako ne-japanskom gledatelju zasigurno promiče određeni dio humora u japanskoj kinematografiji, a vjerojatno još i više kulturnih referenci. U dokumentarnom zapisu o snimanja filma *Gozu*, saznajemo kako su neki od bizarnih likova koje glavni lik susreće na putovanju, zapravo kultni japanski komičari, glumci ili čak sportaši i kao takvi filmu dodaju referentni sloj koje nama ostaje izvan dosega (Miike 2).

#### 4. Žanr

Kao što je već spomenuto, *od ukupno četrdeset i tri filma napravljenih između 1996. – 2003., njih otprilike dvadeset i osam ima veze s jakuza žanrom ili s njegovom transgresijom (Gozu), ali s jakuzama u glavnoj ulozi. Većina Miikeovih filmova snimljenih između 1991. – 1995. godine, također spada pod jakuza žanr. Japanski jakuza žanr može se usporediti sa zapadnim gangsterskim ili kriminalističkim filmom (Mes, 2003: 21, 31). Miikeovi formativni uvjeti su brza i jeftina B-produkcija filmova namijenih tržištu (Mes, 2003: 22). Takvi uvjeti su izrazito pogodni za žanrovsku kinematografiju. S obzirom na urbano-mitski status jakuza u suvremenom japanskom društvu, takav tip likova i njihov podzemno-kriminalni milje česta su filmska tema. No, kako kaže Turković (2004: 62), žanr uglavnom nije umjetna neko prirodna kategorija. Slično tvrdi i Miike, kada kaže da *nikad ne razmišlja o žanru dok radi film, nego želi ispričati priču na svoj način, bez obzira je li originalni izvor scenariji, manga, ili priča. Žanrovsku klasifikaciju, nastavlja Miike, odnosno mjesto na polici u videoteci, kreira producent u skladu sa željama publike (Miike 2). Također izjavljuje kako smatra prirodnim raditi multižanrovske filmove; izjava koja je bitna za naš drugi argument o Miikeovom miješanju žanrova.**

Tom Mes (2004: 33) dobro rezimira Miikeov odnos prema kategoriji žanra: (...) *Žanrovski elementi nadodani Miikeovim filmovima služe kako bi se oni mogli prezentirati i prodati. No (...) elementi žanrovske filma su rezultat i Miikeovih redateljskih odluka (...). U tom smislu, možda je neizbježno da je (ovaj) redatelj našao utočište u žanrovskom filmu. Supostojanje žanra s duboko osobnom formom pripovijedanja primjer je izuzetnosti ovog redatelja. Vrlo je upečatljiva povezanost Miikeovih filmskih tema s njegovim životom i iskustvima.* Ključna teza koji ćemo ovdje argumentirati glasi: *supostojanje žanra s duboko osobnom formom pripovijedanja kod Miikea. Prvo ćemo se pozabaviti samim žanrom, zatim njihovom autorskom obradom, odnosno detaljima i miješanju žanrova. Na kraju ćemo istražiti Miikeovu osobnu formu pripovijedanja i teme, a bit će riječi i o postmodernističkim kvalitetama Miikeovih filmova.*





Slika 4. *Ubojica Ichi* (2001).

#### *Ovladavanje žanrom*

Turković (2004: 123) navodi tri glavne karakteristike žanra, 1. *ikonografija: odjeća, arhitektura, civilizacijski elementi*; 2. *motivika: dvoboji u vesternu, detektivsko-lopovske potjere, komični gegovi* i 3. *formule: tipski događaji ili izlagačko prezentacijski sljedovi*, odnosno tip naracije. Dobar primjer Miikeovog ovladavanja žanrovskim konvencijama, ali i snažnog prisustva autorskih elemenata je *Fudoh – Nova Generacija* (1996), film koji je započeo Miikeovo internacionalno priznavanje. Filmska obrada istoimene *mange* posuđuje vizualni stil iz papirnatog predloška. S druge strane, rad prema predlošku ne umanjuje Miikove zasluge, jer ipak ima slobodu birati filmove na kojima želi raditi. S vremenom Miike se profilirao kao redatelj širokih mogućnosti sa sklonošću prema neobičnom, ali i kao redatelj koji filmski obrađuje *mange*, *anime*, pa čak i videoigre.

Radnja filma je sljedeća: otac katanom ubija starijeg sina kako bi zadržao poziciju unutar organizacije jakuza. Skriven iza vrata ubojstvu prisustvuje i mlađi sin: Riki Fudoh. U trenutku kada otac predstavlja odrezanu glavu starijeg sina čelnicima jakuza klanova, oči na glavi se otvore (F2, 3). Riki sada ide u srednju školu i planira osvetu protiv oca, vodeći vlastitu kriminalnu organizaciju sačinjenu od osnovnoškolske djece, lokalnog grubijana i troje srednjoškolskih kolegica (F4) od kojih je jedna hermafrodit, odnosno po volji bira spol (F7-9). Ona sudjeluje i u cirkuskim predstavama gdje iz vagine ispaljuje strelice, što je njezino oružje za likvidaciju protivnika. Film zatim poprima epizodični karakter: Rikijeva banda školarki i djece kreće u osvetu i ubija jednog po jednog čelnika jakuza klanova, dok Rikijev otac ostaje zadnja meta. U završnom obračunu Riki ubija oca, osvećuje brata i postaje vođa organizacije. Neke od scena koje izlaze iz žanrovskih konvencija su: komično pretjerane količine krvi (F10), nemoguće preživljavanje eksplozije i blizanci svećenici s kojima spava njihov sin u hramu. Kraj filma je otvoren: Riki izvlači katanu i sprema se zamahnuti na protivnika suparničke organizacije i u tom trenutku završava film (F12). U *Fudoh – Nova Generacija*, žanrovske konvencije jakuza filma na razini *ikonografije* su: crna i bijela odjela, katane, oružja, svjetla velegrada, noćni klub i kriminalno podzemlje. *Motivičku* razinu žanra čine: motiv zaklinjanja na osvetu zbog ubojstva člana obitelji, međusobni osvetnički pohod i njihova kulminacija. *Formule*, tj. *tipski događaji i prezentacijski sljedovi* su: epizodično eliminiranje protivnika, scene povratka u prošlost, borba klanova, i završni dvoboj koji se gradi tijekom cijelog filma. Nakon niza režiranih jakuza filmova, Miike je suvereno ovladao žanrom i oko 1996-te počinje unositi veći broj autorskih elemenata.

### *Detalji koji život znače*

Prvi argument u korist teze Miikeovog pristupa miješanju i nadilaženju žanrova jest njegov odnos prema detaljima. Njegovi detalji zbunjuju, očuđuju, izazivaju gađenje ili zabavljaju, kako koga ovisno o njihovim estetičkim preferencijama. Nekad je to trenutak razotkrivanja hermafroditske prirode lika (F9), ili npr. velika pernata ptica koja se pojavljuje kao nevina žrtva uslijed egzekucije grupe jakuza na slici D8 ili lik koji ponavlja jednu frazu kao u *Gozu*: *Što želite odbaciti?*<sup>25</sup> Tu možemo svrstati i perspektivu iz unutrašnjosti cijevi koju lik hermafrodita koristi

---

<sup>25</sup> Pritom se misli na odbacivanje ljudi, odnosno odbacivanje ubijenih jakuza.

kao oružje na slici F8. Naravno, ovi detalji su često komičnog karaktera i mogu se pojaviti u bilo kojem kontekstu. Za njih je karakteristična nemogućnost i zapravo nepotrebnost racionalnog razumijevanja; povezana s već spomenutim japanskim razumijevanjem iracionalnog, tzv. *yugen-a*, kao dijela ljudske egzistencije i kao izvora estetske vrijednosti. Još neki od kratkih trenutaka u Miikeovim filmovima koji ne utječu na radnju jest korištenje tehnika eksperimentalnog filma, kao što možemo vidjeti u uvodu filma *Ubojica Ichi*, na slici I11. Detalji kod Miikea su često prikazani računalno generiranom grafikom.



Slika 5. *Fudoh – Nova Generacija* (1996).



Miikeov zanatski vješt odnos prema žanru omogućio mu je proboj na zapad s filmom *Audicija* (1999). Prvi dio filma u trajanju od 60 minuta je ljubavna priča o sredovječnom udovcu koji organizira filmsku audiciju kako bi potencijalno izabrao novu partnericu. Odabire jednu djevojku i započinje odnos s njom. Međutim, ona ubrzo nestaje. Sljedećih 30 minuta film razvija prijeteću i nelagodnu atmosferu i dezintegrira svijet ulazeći u traumatičnu i poremećenu prošlost njegove izabranice. Zadnjih 25 minuta film prelazi u osvetnički horor žanr s prikazima krvi i nasilja. Svaki dio filma žanrovski je koherentan, što povećava gledateljsko iznenađenje prelaskom između žanrovskih svjetova. Takva miješanja žanrova toliko često nalazimo kod Miikea da su postala njegov svojevrsni zaštitni znak. Promjena žanra u *DoA* je potpunija i dublja nego npr. u Hitchcockovom *Psihu* (1960) koji započinje kao melodrama, pa prelazi u triler i završava kao film strave (Turković, 2004: 67). Miikeovo miješanje žanrova ruši do tada prikazanu filmsku stvarnost, ali nije samo sukcesivna nadogradnja žanrova kao u *Psihu*. Naime, miješanje žanrova melodrama-triler-film strave događa se u istom svijetu, dok *DoA* iz jakuza-detektivskog žanra prelazi u znanstvenu fantastiku i fantastični žanr te podrazumijeva drugačije fizikalne zakone prikazanog svijeta. Film *Sreća obitelji Katakuris* (2001) mješavina je animiranog, muzičkog, horor filma i komedije. *Posjetitelj Q* je drama, crna komedija i horor, a *Gozu* je film misterije s elementima koji podsjećaju na nadrealizam, koji se u početku predstavlja kao jakuza film.

*Dead or Alive* je u većini svog trajanja jakuza-akcijsko-detektivski film, koherentne *ikonografije* (gradski prostor, pljačke, policijska ispitivanja, detektiv u odjelu, kriminalac u crnom kaputu), *motivike* (pravda protiv kriminala) i *formula* (igranje „mačke i miša“ između policajca i kriminalca, sve do konačnog obračuna). Konačni obračun odvija se u posljednje tri minute filma. Filmske situacije koje slijede ruše pravila do tog trenutka uspostavljenog žanrovskog svijeta. Događaji postaju apsurdni i nerealni: automobil uslijed eksplozije pada iz zraka (D9), policajac otkida vlastitu ozlijeđenu ruku (D10), zatim iza leđa izvlači veliki *raketobacač* za koji je nemoguće da mu stoji iza leđa, i na kraju: kriminalac stvori energetske svjetlosne kugle koje se sudari s raketom koju je ispalio policajac (D11). Rezultat je eksplozija koja uništi cijeli Japan, a

možda i cijeli svijet (D12).<sup>26</sup> Novi žanr je fantastika te podrazumijeva drugačije fizikalne zakone svijeta.

### *Duboko osobna forma pripovijedanja uz supostojanje žanra*

Sintagmom iz podnaslova Tom Mes označava Miikeov odnos filmskog pripovijedanja i žanra. Mes (2004: 33) govori o Miikeovim iskustvima odrastanja u imigrantskoj okolini i njegovoj teritorijalno razgranatoj obiteljskoj povijesti: to je značajno za odrastanje u nacionalističkom i etnički homogenom Japanu. Za Miikeovu redateljsku karijeru, to je značajno zbog odabira tema i tretmana društvenih izopćenika, najčešće imigrantskih korijena. Mes (2004: 23) navodi šest tema koje okupiraju Miikea, a rezultiraju *duboko osobnom formom pripovijedanja*, to su: 1. neukorijenjeni pojedinac (*DoA 2, Fudoh, Audicija*), 2. izopćenik, (*Ich, Fudoh, DoA*), 3. potraga za srećom (kroz potragu za partnerom u *Ubojica Ichi* ili ujedinjenjem obitelji ili grupe u *Posjetitelj Q* ili *Sreća obitelji Katakuris*), 4. nostalgija i djetinjstvo (*DoA 2, Fudoh, Posjetitelj Q*), 5. obitelj i pripadanje grupi, nuklearna ili alternativna u obliku jakuza organizacije (*DoA, Ichi, Posjetitelj Q, Fudoh*) i 6. nasilje. O nasilju Mes (2004: 32) kaže da dolazi u raznim oblicima kod Miikea: *kao kriminal, fizičko nasilje, seks, silovanje, zloupotreba droga i smrt*. Mes (2004: 22) zaključuje su ove tematske strukture Miikeovih filmova duboko međusobno povezane. To znači je prva razina tematske strukture *neukorijenjeni pojedinac*, čija se pripovijest razvija kroz ove slojeve: društveni izopćenici, potraga za srećom, nostalgija i djetinjstvo itd., a kulminira u površinskom i tjelesnom sloju: u nasilju. Na primjer, u *Ubojica Ichi*, lik Ichi je definitivno neukorijenjeni pojedinac: bez obitelji, povijesti i sjećanja te u potpunoj vlasti hipnotista. Kao rezultat, izopćen je iz društva i nema ulogu u kolektivu. Pokušava naći sreću zadovoljavanjem vlastitih nagona, no i oni su samo proizvod hipnoze. Zatim, uvijek ispočetka proživljava svoje lažno djetinjstvo i zapravo je infantiln; a njegov bijes i plač su okidači za nasilje.

---

<sup>26</sup> Zanimljivo je primijetiti koliko navedena eksplozija podjeća na eksploziju prikazanu u legendarnom animeu *Akira* (1988). Nadalje, teme uništenja Japana relativno su česte u popularnoj kulturi. Tomu je tako zbog povijesti atomskih bombi i tektonske nesigurnosti Japana, od kojih je zadnja bila 2011, kada je tsunami prouzrokovao nuklearnu katastrofu u Fukushimi. Osim toga, prikazi uništenja japanskih gradova česti su u kulturnim dječjim serijalima i filmovima još od 1950-ih, poput *Ultramana* ili *Godzille*; na kojima je odrastao i T.Miike.

Nadalje, možemo zaključiti kako je Miikeova osobna forma pripovijedanja inspirirana *djetinjstvom* i nestankom nevinog pogleda na svijet; to su teme koje smo već spomenuli u kontekstu nadrealističke poetike. Značajnu temu čine i *izopćenici*, u pravilu imigranti kao pripadnici bandi ili članovi organiziranog kriminala – jakuza. *Pripadanje grupi* i njezino raspadanje jest univerzalno ljudska tema, no ima poseban status unutar kolektivističkog društva poput Japana. Tom Mes primjećuje kako se radnja na strukturnoj razini većine Miikeovih filmova pokreće raspadanjem ili rjeđe, sastavljanjem grupe. Raspadanje grupe nalazimo u: *Fudoh*, *DoA*, *DoA 2*, *Ubojica Ichi*, dok u *Posjetitelj Q* nalazimo ponovno sastavljanje nuklearne obitelji, a u *Gozu* nalazimo i raspadanje i sastavljanje. Takva struktura je vrlo pogodna za epizodičnost: svaka epizoda prikazuje nestanak jednog od članova grupe. Imigranti su kod Miikea značajna tema s obzirom na homogenost japanskog društva. U *Fudoh* predzadnji suparnik glavnog lika jest njegov polubrat, nezakoniti sin istog oca, ali s korejskom majkom. Glavna grupa likova u *DoA* su pripadnici kineske imigrantske manjine, kao i u *DoA 2*. Neki od sličnih primjera su: sin crnog američkog vojnika i japanske žene u *Blues Harp* (1998) ili lik japansko-brazilskog podrijetla u filmu *Grad izgubljenih duša* (2000), (Mes 2004: 23).

Zaključno, Miikeova strukturna forma pripovijedanja slijedi strukturu od prikazanog *nasilja* na površini, do dubljih struktura poput *pripadnosti grupi*, *potrage za srećom*, društvenih *izopćenika*, sve do *neukorijenjenog pojedinca* kao temeljne narativne motivacije. Pripovijedanje je pak duboko integrirano sa žanrovskom pripadnošću. Sve priče u šest analiziranih filmova, s izuzetkom *Posjetitelja Q*, odvijaju se u svijetu jakuza-filma gdje pripadajuća ikonografija, motivika i formule imaju esencijalnu ulogu.



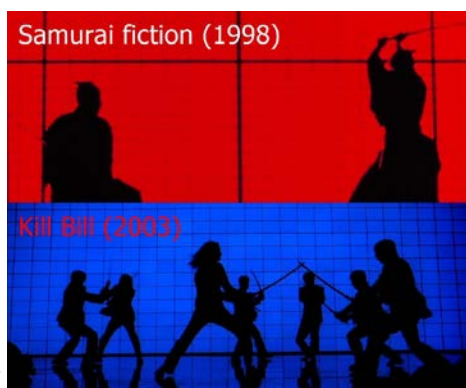
Slika 6. *Dead or Alive* (1999).

### *Postmodernizam*

Kovács navodi dvije glavne karakteristike filmskog postmodernizma, to su: *koherentni pastiš žanrova* i *autorstvo kao samo jedan od elemenata u kolažu* (Kovács 2007: 385). Koje postmodernističke kvalitete nalazimo u Miikeovim filmovima između 1996. i 2003. godine? U primarnom kontekstu ovdje analiziranih šest filmova, možemo navesti dvije teze u prilog Miikea kao postmodernista. Prva teza jest ona o Miikeovoj sklonosti prema pastišu, odnosno citatnosti i intertekstualnosti. U filmu *DoA 2* (2000), na slici DB12 nalaze se siluete dva glavna lika na crvenoj pozadini. Originalnu scenu nalazimo u filmu *Esu Efu Samurai Fikushon* (*Samurai fiction*)

(1998), ali i u Tarantinovom filmu *Kill Bill* (2003).<sup>27</sup> Kod Miikea likovi samo hodaju unutar identične scenografije, a Tarantino scenu preuzima u potpunosti zajedno s mačevanjem. Ovakav tip filmske citatnosti čest je kod Miikea, a još i češći kod Tarantina. Citatnost i intertekstualnost funkcioniraju i u B-produkciji, kao što nam to dokazuje Miike. No, kada intertekstualnost preuzme cijeli film, više ne funkcionira, a film postaje klišej. Primjer za to jest Miikeov treći dio serijala, *Dead or Alive Final* (2002). Cijeli film je neuspjela kombinacija filma *Istrebljivač* (*Blade Runner*) (1982) i kultnog animea *Duh u oklopu* (*Ghost in the shell*) (1995)<sup>28</sup>, bez originalnosti koja proširuje vizualnu percepciju gledatelja, efekt koji inače nailazimo u Miikeovim filmovima. Tarantino, inače Miikeov obožavatelj i prijatelj<sup>29</sup> žanrove koristi na kolažni način, kombinirajući reference i pozivajući se prvenstveno na svijet filma i na klišeizirane žanrovske situacije i opća mjesta. Miike također koristi navedene tehnike (koje određuju autorstvo kao samo jedan od elemenata u kolažu ali ne koristi žanr kao glavno redateljsko oruđe, već on nastaje kao rezultat Miikeovog načina prikazivanja priče i osobnih elemenata, kao što smo prikazali.

Eklekticizam stila još je jedna od osnovnih postavki postmodernizma (Kovács 2007: 384). Kod Miikea, eklekticizam stila je rezultat njegovog ludičkog pristupa i velikog broja filmova te podsjeća na redatelja Stevena Soderbergha. Šest analiziranih filmova između 1996. i 2003. godine imaju mnogo zajedničkih stilskih odrednica i tvore Miikeov specifičan filmski stil, kao što je prikazano u poglavlju o stilu. No kada analiziramo čitavu Miikeovu filmsku karijeru od 1991. do 2017. godine, vidljiva je njegova redateljska prilagodljivost. Soderbergh je na početku



27

<sup>28</sup> Glavni lik "replikant" nailazi na iste probleme kao i „replikanti“ iz originala: *Istrebljivač* (1982). Zadnja scena filma prikazuje stapanje dva glavna lika u novi entitet, jednako kao i *Duh u oklopu* (1995); samo su neke od sličnosti.

<sup>29</sup> Tarantino ima i glumačku ulogu u Miikeovom istočnjačkom westernu *Sukiyaki Sestern Django* (2007).

svoje karijere tvrdio da želi biti kao H. Hawks, agilni i neukorijenjeni redatelj<sup>30</sup>. Miikeova karijera je slična po tom pitanju, s obzirom na to da je režirao komedije, horore, obiteljske filmove, serije, obrade mangi i videoigara itd.

Treća postmodernistička karakteristika kod Miikea jest odnos prema naraciji. Naracija kod analiziranih šest filmova varira od većinom klasične u *Fudoh*, prema modernističkoj u *DoA*, *DoA 2*, pa prema postmodernoj, sukcesivno od *Ubojica Ichi*, *Posjetitelj Q* i naposljetku eskalacije u *Gozu*. Za Miikea vrijedi i Kovácseva (2007: 373) opaska o Pasolinijevoj *Teoremi* (1968), parafrazirano: tu je konceptualni diskurs artikuliran kroz slike, a ne kroz riječi. Naime, pokretačka snaga Miikeovih filmova su slike koje često očučuju vizualnu percepciju publike, što dobro opimjeruje izjava Alejandra Jodorowskog s početka rada. Vizualnost je središte Miikeovog filma, a ne dijalog. Vizualnost kod Miikea, kao i u *Teoremi*, stvara konceptualni diskurs: filmski jezik u sebi. Dijalog je minimalan u *Gozu*, *Posjetitelj Q* i *DoA*, zapravo u svakom od navedenih šest filmova. Glavna zadaća publike je gledati, povezivati i povremeno, prepustiti se bljeskovima vizualne originalnosti potpomognute kulturnom razlikom i slobodom B-produkcije.

---

<sup>30</sup> <https://charlierose.com/videos/8975?autoplay=true>, pristupljeno: travanj 2017.

## 5. Produkcijaska okolina

Od mnoštva redatelja japanske B-produkcije, Takashi Miike se izdvojio svojim umjetničkim dosezima do statusa autora. Tomu je tako zbog njegove redateljske znatiželje, odnosno želje da u svakom projektu stvoreni nešto novo, bez obzira na minimalizam budžeta. Štoviše, upravo mali budžeti često ostavljaju redatelju prostor za kreativni izričaj. Za manjak cenzure u japanskoj B-produkciji, značajna je povijest *pinku eiga* filma i sloboda od nekih religijskih dogmi prisutnih na zapadu. B-produkcija u Japanu obuhvaćena je konceptom *V-cinema*, odnosno *Video-cinema* ili *Direct-to-video* na engleskom jeziku i označava niskobudžetne filmove bez kino distribucije, koji izlaze direktno na video kazetama, tj. danas na DVD formatu. Prema Grgiću (2009: 49), *pinku eiga* filmovi (doslovno *ružičasti film*), žanr započet 1962. godine, imao je samo jedan produkcijski imperativ: prikazati 3-4 minute erotskog sadržaja od ukupno 60-70 minuta trajanja filma, a sve ostalo je bilo dopušteno. U posljednjih četrdeset godina snimljeno je oko 5000 *pinku eiga*, što nam govori o veličini necenzurirane produkcije u Japanu. Drugi značajan koncept koji govori o redateljskoj slobodi za prikazivanje grotesknih prizora jest *ero guro nansensu*. *Ero* označava erotiku i *seksualnost*, *guro* označava *groteskno deformirane likove*, dok *nansensu* označava privrženost prema *slapstick humoru i apsurd* (Grgić, 2009: 67). *Ero guro nansensu* estetika povezana je i s japanskim shvaćanjem iracionalnog, a Grgić (2009: 82) tvrdi kako: *Nansensu je itekako snažan u velikom djelu japanske komedije, od apsurdističkog teatra u televizijskoj karijeri, ali i nekim filmovima Takeshija Kitana*. Privrženost prema grotesknom i apsurdnom, sažeta je u kategoriju popularne kulture pod etiketom *ero guro nansensu*, i nudi dodatni kut gledanja na poetiku filmske slike Takeshija Miikea. Iako analiziranih šest filmova nisu unutar *pinku eiga* kategorije, svoju granično-eksploatacijsku logiku slike i slobodu od cenzora, baštine od svojeg *pinku eiga* nasljeđa. Pod *ero guro nansensu* estetikom mogli bismo uvjetno svrstati i filmove *Ubojica Ichi* i *Posjetitelj Q*, pa čak i *Gozu*. Povijest spomenutih koncepata *pinku eiga* filma i *ero guro nansensu*, svakako treba imati na umu kada se govori o redateljskoj slobodi i granicama cenzure u Japanu.

### *Miike u kontekstu filmskih uvjeta 1990-ih godina*

Kakva je pozicija Miikea u kontekstu ključnih japanskih redatelja 1990-ih godina? Prvi od njih je Takeshi Kitano, možda i najpoznatiji suvremeni japanski redatelj. Karakterizira ga korištenje dugačkog kadra s neočekivanim eksplozijama nasilja pred kraj filma. Dugački kadar



jako se dopada zapadnom *art-house* gledatelju, a očito i festivalima; no Kitano je visokobudžetni redatelj i puno ortodoksniiji od Miikea. Kitano je, kao uostalom i Miike, dobio status autora u Japanu i javno priznanje o vlastitoj umjetničkoj vrijednosti tek nakon osvajanja nagrada na zapadnjačkim filmskim festivalima.<sup>31</sup> Shinja Tsukamoto je kultni japanski redatelj i Miikeov česti suradnik, no još uvijek ostaje *underground*. Zanimljivi su i Shohei Imamura: japanski klasik i Miikeov profesor, sa sklonošću prema iracionalnom, te još jedan miljenik europskih filmskih festivala: Kiyoshi Kurosawa. Od svih njih Miike se razlikuje svojom eklektičnošću i konstantnim eksperimentiranjem s filmskom strukturom, pričom i žanrom. Bitan uvjet tih Miikeovih specifičnosti i originalnosti je filmska hiper-produkcija koja prema Imdb-u broji 101 filmski uradak od 1991. do 2017. godine. Prosjek od gotovo 4 filma godišnje ravna je jedino R.W.Fassbinderu ili hongkonškom redatelju Tsui Harku.

Nije slučajnost da je Miike ostvario svoje redateljske dosege baš 1990-ih godina. Ekonomski su 90-te u Japanu smatrane *izgubljenim desetljećem*, no tada je japanska popularna kultura na velika vrata ušla u globalnu kulturu uslijed kulturnog projekta *Cool Japan*.<sup>32</sup> Počinje se izvoziti japanski horor (*Krug*, 1998), animirani serijali *Pokemon* (1996), *Digimon* (1997) i *Dragon ball* serijal: uz njih su odrasle čitave generacije djece 1990-ih diljem svijeta. Osim toga, 1991. godine Sony kupuje američke konkurente iz područja filma i glazbe, te osniva Sony pictures entertainment, Sony music entertainment itd. Japan je i ranije izvozio igrane i animirane filmove, ali projekt *Cool Japan* označava izvoz japanske kulture na zapad uslijed okretanja ekonomije prema kulturnoj industriji po uzoru na fenomene *British Invasion* i *Cool Britannia* (Lowenstein, 2009).

Sve to znači da je 1990-ih u Japanu bilo novca za snimanje filmova, čemu svjedoči i sam Miike (Miike 1). Za snimanje u *V-cinema* produkciji, redatelj nije zapravo trebao polagati račune nikome, dok god bi prodao barem 3000 primjeraka filma. Produkcijski troškovi tih godina za Miikeove filmove variraju od otprilike 100 000 USD za manje projekte poput *Posjetitelj Q*<sup>33</sup>, do

---

<sup>31</sup> Kitano je osvojio Venecijanskog Zlatnog lava, [http://www.imdb.com/name/nm0001429/awards?ref=nm\\_q1\\_2](http://www.imdb.com/name/nm0001429/awards?ref=nm_q1_2), a Miike FIPRESCI nagradu na Rotterdamu, pristupljeno: travanj 2017.

<sup>32</sup> Uistinu, globalni uspjeh japanske popularne kulture viđen je kao „jedan od nekoliko svijetlih točaka u blijedom ekonomskom krajoliku Japana od 1990-ih“, a rezultirao je lokalnom političkom upotrebom „rastućeg imidža cool Japana“, kako bi potaknuo zamrlo nacionalno samopouzdanje. (Lowenstein, 2009). Prijevod moj.

<sup>33</sup> Procjene budžeta: Posjetitelj Q: <http://www.imdb.com/title/tt0290329/>, Hana-bi: [https://en.wikipedia.org/wiki/Hana-bi#cite\\_note-1](https://en.wikipedia.org/wiki/Hana-bi#cite_note-1), Ubojica Ichi: [http://www.imdb.com/title/tt0296042/?ref=nm\\_filmg\\_dr\\_60](http://www.imdb.com/title/tt0296042/?ref=nm_filmg_dr_60), pristupljeno: travanj 2017



1 400 000 USD za veće produkcije poput *Ubojica Ichi*. Usporedbe radi, Zlatnim lavom u Veneciji nagrađen film *Hana-bi* (1997) redatelja Takeshi Kitana, imao je budžet od 2.3 milijuna dolara. Danas Miike često radi s velikim budžetima koji premašuju 5 milijuna dolara. S obzirom na to da se Miikea uglavnom doživljava kao bizarnog i ekstremnog redatelja nasilnih filmova, potrebno je naglasiti da njegova redateljska eklektičnost uključuje i obiteljske filmove, komedije, povijesne filmove i drame, te naravno, obrade *manga* stripova.

## 6. Susreti istoka i zapada

Tomu da se Miikea portretira isključivo kao redatelj nasilnih i bizarnih filmova, doprinijela je i konstrukcija umjetnog žanra po nazivom *Asia Extreme*. *Asia Extreme* je izdavačka serija kompanije *Tartan films*, aktivne u UK i SAD-u između 1999. i 2008. godine. Rawle (2009: 168) tvrdi kako se Miike i korejski redatelj Kim Ki-Duk pozicioniraju unutar isključivo ekonomske kategorije *Asia Extreme* i objašnjavaju *diskursima koji uništavaju lokalno značenje i specifičnosti u ime egzotike, drugotnosti – i ekstremnog seksualnog i nasilnog sadržaja kao norme*. Umjetni žanr *Asia extreme* orijentalistički fetišizira detalj, uzimajući ga kao potpunost značenja filmskog djela. No, nasilje kod Miikea nije samo *šokantno i bizarno*; kao što se pokušava prezentirati navedenom izdavačkom serijom: ono je i smiješno i očučujuće, što smo zaključili u drugom poglavlju. Seksualnost nije tretirana samo kao namjerni eksploatacijski trik kako bi se privukla i uzбудila šira publika, već je tu kako bi prikazala otuđeni svijet likova, a uz japanski odnos prema simbolu falusa, naravno, kako bi izazvala smijeh. Nije često da filmovi B-produkcije pronađu publiku među poklonicima *art-house* filma i na europskim festivalima, a u isto vrijeme i među gledateljima koji priželjkuju eksploatacijski film. Miike zaista proizvodi i nasilne i bizarne filmove, no njegovi filmovi moraju biti sagledani u cjelini, što smo pokušali napraviti ovim radom. Oni su puno su više od jednodimenzionalnog tržišno orijentiranog nasilja ili eksploatacije.

Koji su zapadni redatelji utjecali na Miikea? Jedan od utjecaja je zasigurno Miikeov prijatelj Quentin Tarantino. Tarantino radi *cool* i postmoderne filmove, od kojih je reprezentativan *Pulp Fiction* (1994). Tarantino se postmodernistički inspirira filmskim svijetom, a ne stvarnošću. Kao izrazitu sličnost možemo primijetiti sklonost prema subjektivnom kadru, prvenstveno iz pozicije žrtve nasilja. Glavna razlika je u tome da se Tarantino više oslanja na dijalog, a Miike na filmsku sliku i montažu. Osim toga, Tarantino redovito piše svoje scenarije, a Miike nikada.<sup>34</sup>

Na pitanje o najdražem redatelju koji radi filmove na engleskom jeziku, Miike odgovara: *David Lynch, ali najviše me fascinira Paul Verhoeven. Niti jedan sadašnji redatelj ne može napraviti film poput Zvezdanih jurišnika (Starship Troopers) (1997), (Miike 4)*. Zanimljivo je da i Jodorowsky i Miike tvrde kako im je Paul Verhoeven najdraži redatelj, dok ga Richardson

---

<sup>34</sup> Jedini Miikeov izlet u pisanje za film jest rad na seriji MPD-Psycho (Mes 2003: 21)

(2006) svrstava pod nadrealističke redatelje zbog afilijacije s nizozemskim nadrealistima i zbog subverzije hollywoodskih pravila.

Miike s Lynchem dijeli sklonost prema slici i vizualnosti kao glavnom načinu izražavanja. Dijalog je sekundaran. S druge strane, Miike se više oslanja na montažne postupke. Lynchev utjecaj najviše dolazi do izražaja u *Gozu*. Gledatelj se nalazi u poziciji nemogućnosti razumijevanja, a interpretacija je glavni alat gledanja filma. Znakovit je i misteriozni lik bijelo obojenog lica u *Gozu* (2003) na slici G6, koji izgleda kao referenca na jezivi lik imena *The Mystery Man* iz Lyncheove *Izgubljene ceste* (1997). Dodatno je zanimljivo to da u *Izgubljenoj cesti*, misteriozni lik ima bijelo obojeno lice po uzoru na japansko *kabuki* kazalište. Sklonost za bizarni humor nalazimo gotovo u svim Miikeovim filmovima, a kod Lyncha najviše u žanrovskom hibridu *Twin Peaks* (1990).

Filmovi Davida Cronenberga bili su izuzetno utjecajni za japanski filmski horor i znanstvenu fantastiku, kao što se može primijetiti u radovima Shinye Tsukamota i Takashija Miikea (Lowenstein, 2009). Cronenbergove teme utjecaja tehnologije, medija, kao i tretman ljudskog tijela, sažet u konceptu *tjelesni horor*, nalazimo u Tsukamotovom kulturnom filmu *Tetsuo: Željezni Čovjek* (1989). Scena iz *Ubojice Ichija*, na slici I7, vrlo podsjeća na Cronenbergovski odnos prema tijelu.

O japanskoj popularnoj i vizualnoj kulturi piše Velimir Grgić. Navesti ćemo nekoliko fenomena koji pružaju širi kontekst japanskoj popularnoj kulturi i filmovima Takashija Miikea. Prvi je odnos prema smrti. Samoubojstvo je popularna tema u Japanu, još od 17. st. i *japanskog Shakespearea i velikana suicidalne literature* imena Chikamatsu Monzaemon-a (Grgić 2006: 11). Poznat je i slučaj *Sada Abe*: inspiracija za ključni film Nagisa Oshime, *Carstvo čula* (1976). Slučaj Sada Abe je priča o ženi koja erotskom asfiksijom ubija svog ljubavnika, a zatim odreže njegove genitalije i čuva ih u torbici sve do uhićenja. Nakon prvotnog osuđivanja, Sada Abe postaje svojevrsna japanska erotska heroína. Za *Carstvo čula*, Nagisa Oshima je 1978. godine dobio nagradu za najboljeg redatelja na festivalu u Cannesu. Zanimljivi su još i *hikikomori* fenomen: dugogodišnja izolacija mladih ljudi u svojim sobama te *karoshi*: smrt od premorenosti uzrokovana radom u uredu. Grgić (2006: 18) japanski odnos prema smrti i već spomenuti odnos prema cenzuri, objašnjava nasljeđem šintoizma i konfucijanizma.

U književnom polju na pozitivnu recepciju u japanskim kulturnim krugovima 1970-ih nailaze Markiz de Sade, Georges Bataille i Antonin Artaud. Značajan utjecaj imaju Salvador Dalí i nadrealistički pokret. Esencijalnu ulogu u japanskoj popularnoj kulturi i vizualnosti ima pisac misterioznih i horor priča: Edogwa Rampo (Grgić 2006: 41-47). *Edogawa Rampo* je anagram od imena njegovog zapadnjačkog uzora: Edgar Allan Poe. Rampove misteriozne, bizarne, i horor priče imaju ogroman utjecaj na modernu japansku kulturu. Rampova filozofija možda se može sažeti citatom iz njegove priče Pakao ogledala: *Život je poput odraza u ogledalu, niti stvaran niti nestvaran* (Grgić 2006: 54). Rampo u 20-om stoljeću spaja zapadnjačku književnost Edgara Allana Poea i smisao za neobično s japanskom tradicijom horor priča i afekcijom prema iracionalnom.

### *Manga, anime i japanska vizualna kultura*

Kategorije žanrova japanskog stripa, odnosno *mange* podijeljene su ovisno o dobi i spolu publike i bitan su dio suvremene popularne kulture. *Manga* je često osnova animiranim serijalima, ali svojim vizualnim tehnikama utječe i na film. Dva od šest ovdje analiziranih filmova napravljena su prema predlošku *mange*. To su *Fudoh – Nova Generacija* i *Ubojica Ichi*. Strip u Japanu ima puno veću publiku nego na zapadu. Kao što smo već spomenuli, Miike se oslanja prvenstveno na vizualnost i montažu, a manje na dijalog. To ukazuje na vezu sa stripom i animiranim filmom. Filmske obrade stripova i animea karakterizira stiliziranost, ikonična filmska fotografija, ali i montažni postupci. *Fudoh* i *Ubojica Ichi* svoj vizualni stil preuzimaju iz stripovnog predloška, a *Ichi* još i više, s obzirom na to da je autor *mange* bio scenarist za Miikeov film. Strip i animirani film utječu i na montažne postupke. Na primjer u *Dead or Alive 2: Tōbōsha*, ističe se ova scena u trajanju od deset sekundi: glavni lik bježi od potjere, skoči u zrak, odmah zatim avion polijeće, i glavni lik doskoči na tlo: jednako obučen; avion je sada sletio. Stvara se iluzija putovanja u tri povezana kadra, prikazana bez riječi, kao da je preuzeta iz stripovske forme. Uz to, ova kratka scena je očudjuća i komična.

Doslovnu kombinaciju istoka i zapada nalazimo u „istočnjačkom westernu“. Misli se na filmove *Dobar, loš, čudan* (2008) korejskog redatelja Kim Jee-woona i *Sukiyaki Western Django* (2007)

Takashija Miikea. Filmolog Paul Dampier (2011: 4) navodi: *ovi filmovi predstavljaju udžbeničku definiciju među-kulturnom hibridnošću u tekstualnom, lingvističkom i vizualnom sadržaju. Ova dva filma su posebno vrijedna pažnje zbog nevjerojatne kinematografije i brze montaže: linije, granice, boje i podijele su zamagljene, slomljene i pomiješane u predivnu smjesu kompleksnih kompozicija koje upućuju na estetske i vizualne užitke koji se nalaze u među-kulturnoj hibridnosti.*<sup>35</sup> Autor koristi Bahtinovu teoriju hibridnosti, odnosno elaborira umjetnički organizirani sistem koji dovodi u kontakt različite jezike. Miike je duboko japanski redatelj, no to ne znači da se ne inspirira zapadnim filmskim postignućima.

U Japanu su filmske adaptacije *mangi* i *animea* vrlo česte, a u zadnje vrijeme Miike režira puno takvih obrada. Štoviše, to mu je postala specijalnost i zaštitni znak. Jedan od Miikeovih nadražih filmova *Dobermann* (1997), francuskog autora Jana Kounena, također sadrži mnoštvo stripovskih kvaliteta (Miike 1) . Od razigrane kamere, odnosno neobičnih kuteva snimanja; zatim, visoke razine stilizacije i crno-bijelih likova koji uspijevaju uvijek biti *cool*. Nije stoga čudno da upravo Francuska ima bogatu strip tradiciju i drugo je najveće globalno tržište *mangi*, nakon Japana<sup>36</sup>.

---

<sup>35</sup> Prijevod moj.

<sup>36</sup> <https://www.bloomberg.com/news/articles/2007-12-26/europes-manga-maniabusinessweek-business-news-stock-market-and-financial-advice>, pristupljeno: svibanj 2017.

## 7. Zaključak

Ovaj rad analizira poetiku i stil Takashija Miikea kroz 6 njegovih filmovima između 1996. i 2003. godine. U specifičnim uvjetima filmske proizvodnje u Japanu krajem 1990-ih, Miikeov opus se izdvaja originalnošću, ludičkim pristupom filmu i žanru, probojem na zapad i velikim brojem filmova. Osim toga, Miike stvara vlastiti stil izražen u analiziranim filmovima, ali zbog svoje znatiželje i ludičkog pristupa utemeljenog u djetinjstvu i dalje istražuje mogućnosti filmske forme. Miike uistinu jest eklektičan, ali na isti način na koji je žanrovski redatelj: uzima žanr, ali prakticira potpunu autorsku redateljsku slobodu. Možda najkarakterističniji Miikeov postupak je suprotstavljanje više žanrova u jednom filmu. Postupak je to za koji je potrebna velika redateljska vještina. Kao malo tko, Miike se formirao unutar B-produkcije i stvorio neke najpoznatijih japanskih filmova 1990-ih. Bitno je naglasiti da su Miikeovi filmovi možda šokantni ili provokativni, možda i vrlo *art-house* prema nekima; no u svakom slučaju, oni su zanimljivi i zabavni za gledati. To je jedna strana Miikeovog uspjeha: mogućnost stvaranja višestраниh i kompleksnih filmova, koji nailaze na više raznih publika i više načina gledanja. Miike istinski uživa u samom procesu stvaranja filma i radom s filmskom ekipom, što uvijek dođe do izražaja u samom sadržaju i formi. Osim što je specifičan u kontekstu američkog i europskog filma, Miike uspijeva biti specifičan i u kontekstu izrazito kreativnog japanskog filma 1990-ih godina. Što se tiče hrvatskog filmskog svijeta, možemo se samo nadati da će nekad, netko smoći dovoljno ideja i vještine, da napravi film na Miikeovom tragu: esencijalno žanrovski film koji nadilazi granice vlastitog svijeta i ostavlja gledatelja nepovratno proširene vizualne percepcije.

Miikeova filmska poetika utemeljena je u konstantnom očiđenju i vizualnosti, odnosno prvotnosti i snazi slike. Dijalog je u drugom planu, a poetski je značajno i korištenje mogućnosti računalno generiranih prikaza, kao i visoko vrednovanje djetinjstva koje se očituje u ludičkom pristupu filmskoj formi i sadržaju. Unatoč brojnim specifičnostima svakog Miikeovog projekta nakon 1996-te godine, na djelu su i stilske silnice u kojima se očituje njegova autorska prepoznatljivost. To je prvenstveno *duboko osobna forma pripovijedanja*, koja polazi od neukorijenjenog pojedinca, pripadnika marginalne društvene grupe, a eskalira u površinskom sloju filma kao nasilje. Povezano s tim, Miike koristi jakuze i njihov podzemni svijet kao pozadinu vlastitih nevjerojatnih priča i raznolikih filmskih tehnika. Osim toga, humor, upečatljivi

detalji i naravno: miješanje žanrova oblikuju Miikeov stil i filmsku poetiku. Miike i danas, u 2017. godini, režira filmove s jednakim intenzitetom. Glavna razlika su osjetno viši budžeti, a Miike se specijalizirao za filmske obrade mangi, animea i videoigara.

## *Literatura*

Mes, Tom (2003) *Agitator The Cinema of Takashi Miike*, e-knjiga: FAB Press.

Richardson, Michael (2006) *Surrealism and Cinema*, Oxford - New York,: Bloomsbury Academic.

Breton, Andre (1979) *Tri manifesta nadrealizma*, Kruševac : Bagdala.

Turković, Hrvoje (2004) *Film: zabava, žanr, stil*, Zagreb: Hrvatski filmski savez.

Kovács Bálint, András (2007) *Screening modernism : European art cinema, 1950-1980*, Chicago: University of Chicago Press.

Grgić, Velimir (2009) *Seks i smrt u japanskoj kulturi: harakiri, jaje, amputacije*, Zagreb: Naklada Jesenski i Turk.

Brown, William (2009), *Contemporary mainstream cinema is good for you: connections between surrealism and today's digital blockbusters*, Studies in European Cinema, vol. 6, n.1, str. 17-30.

Lowenstein, Adam (2009), *Ghosts in a super flat global village: globalization, surrealism, and contemporary japanese horror films*, Post Script, vol. 28, broj 2, str. 59-71.

Casebier, Allan (1983) *Images of Irrationality In Modern Japan: The Films of Shohei Imamura*, Film Criticism. Fall83, Vol. 8 Issue 1, str. 42-49.

Gerow, Aaron (2009) *The homelessness of style and the problems of studying Takashi Miike*, Canadian journal of film studies, vol. 18, n. 1, str. 24-43.

Rawle, Steven (2009) *From The Black Society to The Isle: Miike Takashi and Kim Ki-Duk at the intersection of Asia Extreme*, Journal of Japanese and Korean Cinema, vol. 1, n. 2, str. 167-184.

Dampier, Paul (2011) *The "Eastern Western": Cross-Cultural Hybridity and Violent Coexistence*, u: Film matters, Grinnell College, Feature 1.



### *Filmografija*

1. Fudoh – Nova Generacija (1996)
2. DEAD OR ALIVE (1999)
3. DEAD OR ALIVE 2: Tōbōsha (2000)
4. Ubojica Ichi (2001)
5. Posjetitelj Q (2001)
6. Gozu (2003)

### *Intervjui i video materijali*

Jodorowsky, Alejandro <https://www.youtube.com/watch?v=GCRCimMvF1w&t=9s>, pristupljeno: ožujak 2017.

Miike, Takashi 1 <https://www.youtube.com/watch?v=d-l9T2z4EQk&t=37s>, pristupljeno: ožujak 2017.

Miike, Takashi 2 [https://www.youtube.com/watch?v=6\\_vWiBB01d0&t=164s](https://www.youtube.com/watch?v=6_vWiBB01d0&t=164s), pristupljeno: ožujak 2017.

Miike, Takashi 3 <https://www.youtube.com/watch?v=WDKP-CWkc7o&t=107s>, pristupljeno: ožujak 2017.

Miike, Takashi 4 <https://www.suicidegirls.com/girls/anderswolleck/blog/2678983/takashi-miike-director-of-gozu/>, pristupljeno: ožujak 2017.

Keaton, Buster, u: <https://www.youtube.com/watch?v=UWEjxkkB8Xs>, pristupljeno: ožujak 2017.